

PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER

FILM ANIMASI 2D ‘ SMARADHANA’



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Hernila Dwi Anisa

1112141024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER

FILM ANIMASI 2D ‘ SMARADHANA’



1112141024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2017**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER FILM ANIMASI 2D 'SMARADHANA', diajukan oleh Hernila Dwi Anisa, NIM 1112141024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 16 Februari 2017 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,



Indiria Maharsi, M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Pembimbing II / Anggota,



Terra Bairaghosa, M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004

Cognate / Anggota,



Drs. Arif Agung Swasono, MS.

NIP. 19671116 199303 1 001

Kaprodi. DKV / Anggota,



Indiria Maharsi, M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan / Ketua,



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

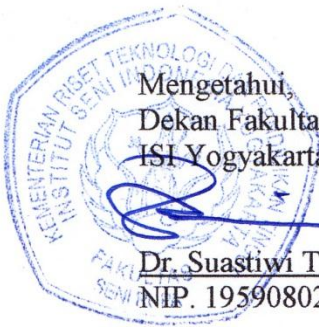
NIP. 19770315 200212 1 002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta,



Dr. Suastiwi T, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



Motto

Lazy is not a Verb!





Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk

Masa Depan

KATA PENGANTAR

Perancangan Concept Art Karakter Film Animasi 2D “Smaradhana” ini merupakan salah satu upaya penulis untuk memperkenalkan kembali kebudayaan serta kesenian lokal kota asalnya dengan menggunakan media baru dalam bertutur yang lebih dekat dengan generasi mudnya. Perancangan ini juga berusaha menjawab kegelisahan penulis mengenai kurang perhatiannya masyarakat kepada Cerita Panji dan Tari Topeng Malang terutama generasi mudanya yang kurang mengerti serta kurang mengenal tentang Cerita Panji dan Tari Topeng Malang. Melihat bahwa karya seni asli Nusantara mulai tergeser dengan budaya-budaya dan karya seni dari luar Indonesia.

Secara personal *Concept Art* Karakter Film Animasi 2D ‘Smaradhana’ ini telah digarap secara maksimal, namun perancangan ini masih memiliki banyak kelemahan dari berbagai aspek, salah satunya *finishing desain* (masih kurang maksimal secara pribadi). Kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Penulis berharap kedepannya akan lebih banyak perancangan *concept art-concept art* lain yang melingkupi berbagai bidang *entertainment* seperti film, animasi, *video game*, dll, dimana bidang tersebut merupakan salah satu bentuk desain komunikasi visual.

Atas terselesaikannya Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa semuanya tidak dapat terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung dan tidak langsung. Untuk itu penulis menghanturkan banyak-banyak terimakasih kepada mereka, selain itu penulis juga memohon maaf atas segala kekhilafan dan kesalahan baik yang sengaja maupun tidak sengaja selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas. Penulis secara khusus mengucapkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Wali. Atas bimbingan dan dorongan semangatnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan
6. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf. Atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya Tugas Akhir.
7. Kedua Orang Tuaku; Sueb Nurbakti dan Hariyati, atas kasih sayang, didikan dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.
8. Adikku; Reza Fauli Umah.
9. Pak Suroso dan Bu Ririn pemilik paguyuban Topeng Malang Asmarabangun beserta keluarga, atas bantuannya dalam pengumpulan data-data referensi penelitian ini.
10. Kawan – kawanku Anggi, Dekka, Obby, Manda, Anggita, Mbak Niken, dll atas semua suport dan bantuannya selama menyelesaikan karya tugas akhir. Serta Teman-teman DKV angkatan 2011.
11. Mas Fajar Eka S., Albani Putra Riyanto atas bantuan dan bimbingan referensinya.
12. Seluruh Pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER FILM ANIMASI 2D

“*SMARADHANA*,” Perancangan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.



Yogyakarta, 16 Februari 2017

Hernila Dwi Anisa

NIM.1112141024

ABSTRAK

Perancangan *Concept Art* Karakter Film Animasi 2D “Smaradhana”

Oleh: Hernila Dwi Anisa

NIM: 1112141024

Cerita Panji adalah salah satu mahakarya masyarakat Indonesia yang beredar luas hingga ke berbagai daerah Asia Tenggara. Dalam perkembangannya, Cerita Panji juga tak hanya mengenai pencarian Panji Asmarabangun terhadap kekasihnya Dewi Sekartaji. Munculnya banyak versi serta turunan cerita memberikan ragam warna kepada cerita asli Nusantara ini. Tak hanya muncul di relief-relief candi, cerita panji juga dihadirkan di berbagai macam kesenian tradisional seperti pertunjukan Tari Topeng Malang. Sebagai bentuk apresiasi terhadap karya seni di atas, disusunlah sebuah konsep Film Animasi 2D yang diadaptasi dari Cerita Panji dan potret kehidupan masyarakat sekarang dengan Perancangan *Concept Art* Karakter Film Animasi 2D “Smaradhana” sebagai tahap awal dalam proses penyusunannya. *Concept art* ini dirancang menghadirkan cerita dan visual baru untuk mendukung dan mengangkat karya seni tradisional dengan menggunakan media baru dalam bertutur yang lebih dekat dengan generasi muda. Data berupa budaya dan sejarah diolah menjadi sebuah bentuk konsep visual dan *style visual* unik sehingga yang memiliki daya tarik tersendiri. Menggunakan media *concept art book* sebagai media penyajian bagi target *audience* untuk mendapatkan informasi proses awal pembuatan film, serta sebagai sarana promosi film itu sendiri. Diharapkan, perancangan *Concept art* karakter film animasi ini dapat menjadi tambahan pengetahuan bagi masyarakat tentang proses pra produksi film animasi khususnya perancangan karakter, serta memberi dorongan terhadap masyarakat Indonesia untuk menjunjung dan melestarikan sejarah, budaya dan kesenian lokalnya.

Kata kunci: Cerita Panji, Smaradhana, Topeng Malang, *Concept Art*, Karakter
Film Animasi



ABSTRACT

Designing Concept Art Character for 2D Animation Movie "Smaradhana"

Oleh: Hernila Dwi Anisa

NIM: 1112141024

Panji story is one of the masterpieces of Indonesian society that circulated widely to various regions of Southeast Asia. In the process, Panji story was not only about the quest of Panji Asmarabangun to find his beloved Dewi Sekartaji. The emergence of many versions of the story as well as its derivatives provide diverse colors to the original story of this archipelago. Not only appeared on bas-reliefs, banner story is also presented in a wide variety of traditional arts such as Malang Mask Dance performances. As a token of appreciation for the artwork above, formulated a concept of 2D animation film adapted from Panji stories and portraits of people's lives now with a Design Concept Art Character of 2D Animation Film "Smaradhana" as an early stage in the drafting process. Concept art is designed to bring new stories and visuals to support and lift the traditional artwork using new media to speak closer to the younger generation. Data in the form of cultural and historical processed into a form of visual concepts and a unique visual style so that has its own charm. Using media concept art book as a media presentation for the target audience to get information early film-making process, as well as the promotion of the film itself. Hopefully, design Concept art character animated movie characters could be the additional knowledge to the public about the process of pre-production of animated films, especially the design of the characters, as well as giving a boost to the Indonesian people to uphold and preserve the history, culture and local art.

*Keyword: Cerita Panji, Smaradhana, Topeng Malang, Concept Art, Animation
Movie's Characters*



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	V
ABSTRAK	VIII
<i>ABSTRACT</i>	X
DAFTAR ISI	XII
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR GAMBAR	XIV
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
G. Metode Analisis Data	6
H. Konsep Perancangan	7
I. Skematika Perancangan	8
BAB II	9
A. Tinjauan tentang Cerita Panji	9
B. Tinjauan tentang Smaradhana	24
C. Tinjauan tentang Wayang Topeng Malang	26
D. Tinjauan tentang Film Animasi 2D	40
E. Tinjauan tentang <i>Concept Art</i> Karakter	46
F. Analisis Data	49

BAB III.....	53
A. Konsep Media	53
1. Tujuan Media	53
2. Strategi Media	54
3. Program Media.....	58
B. Konsep Kreatif	59
1. Tujuan Kreatif	59
2. Strategi Kreatif.....	59
3. Program Kreatif.....	89
BAB IV	92
A. Konten Buku	92
1. Prakata.....	92
2. <i>Story Line</i>	92
3. Pencarian <i>style</i> atau gaya gambar.....	93
4. Desain karakter	95
5. <i>Environment</i>	123
6. Hewan	130
7. <i>Color Mood</i>	133
8. <i>Key Art</i>	136
B. Logo	143
C. Sampul Buku.....	147
D. Layout Buku.....	149
E. Media pendukung.....	151
F. <i>Final Artwork</i>	156
BAB V.....	187

DAFTAR PUSTAKA	190
LAMPIRAN	192

DAFTAR TABEL

Table 1. Tipe mata Topeng Malang	30
Table 2. Tipe Mulut dan Hidung Topeng.....	34
Table 3. Perencanaan media.....	58
Table 4. Peralatan dan kebutuhan dalam produksi	91
Table 5. Software yang digunakan dalam perancangan.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skematika perancangan.....	8
Gambar 2. Panji dalam Relief Candi Penataran.....	14
Gambar 3. Arca Panji dalam Candi Selokelir	15
Gambar 4. Arca Panji dalam Candi Selokelir: topinya	15
Gambar 5. Topeng Panji Asmarabangun	16
Gambar 6. Panji memangku kekasihnya dalam Relief Candi Kendalisono....	17
Gambar 7. Topeng Dewi Sekartaji.....	18
Gambar 8. Topeng Lembu Amiluhur.....	19
Gambar 9. Topeng Lembu Amijaya.....	19
Gambar 10. Topeng Gunung Sari	20
Gambar 11. Topeng Klana Sewandhana.....	21
Gambar 12. Topeng Bapang Jayasentika	22
Gambar 13. Jamang tampak depan dan samping	34
Gambar 14. Jamang tunggal tampak depan dan samping	35
Gambar 15. Jamang tunggal tampak depan	36
Gambar 16. Jamang Tunggal tampak samping	37
Gambar 17. jamang iket blangkon	37

Gambar 18. Urna.....	38
Gambar 19. hiasan mata.....	38
Gambar 20. kostum dewi sekartaji.....	39
Gambar 21. Kostum Panji Asmarabangun.....	39
Gambar 22. kostum Klana Swandana	40
Gambar 23. Sketsa style karakter manusia	93
Gambar 24. Bentuk dan gerak karakter.....	93
Gambar 25. Eksplorasi bentuk manusia.....	94
Gambar 26. bentuk hidung , alis, dan mata.....	94
Gambar 27. Gambar topeng sketsa dan warna.....	95
Gambar 28. Opsi <i>Body Type</i>	95
Gambar 29. Eksplorasi model rambut dan muka	96
Gambar 30. Alternatif Panji S	96
Gambar 31. Panji S dengan kostum berlatih tari	97
Gambar 32. Kostum Panji	97
Gambar 33. Gerak badan dan ekspresi Panji	98
Gambar 34. Eksplorasi kepala Pak Damar.....	98
Gambar 35. Alternatif Pak Damar	99
Gambar 36. Pak Damar sketsa dan warna.....	99
Gambar 37. Gerak badan Pak Damar, Sketsa dan warna.....	100
Gambar 38. <i>Model Sheet</i> Pak Damar	100
Gambar 39. Mbah Madun memahat topeng, sketsa dan warna	101
Gambar 40. Alternatif Mbah Madun.....	101
Gambar 41. <i>Model Sheet</i> Mbah Madun	102
Gambar 42. Gerak badan Mbah Madun, sketsa dan warna.....	102
Gambar 43. Sketsa Eksplorasi Hantu Punden.....	103
Gambar 44. Eksplorasi kepala Hantu Punden.....	103
Gambar 45. Variasi Hantu Punden.....	104
Gambar 46. Hantu Punden sketsa dan warna.....	104
Gambar 47. Modelsheet Hantu Punden sketsa dan warna	105
Gambar 48. Eksplorasi Raden Asmarabangun.....	106
Gambar 49. Raden Asmarabangun sketsa dan warna	106
Gambar 50. Alternatif Raden Asmarabangun.....	107

Gambar 51. Gerak Raden Asmarabangun.....	107
Gambar 52. Ekspresi Raden Asmarabangun.....	108
Gambar 53. Senjata kesukaan Raden Asmarabangun.....	108
Gambar 54. Model Sheet kostum istana dan kostum rakyat biasa.....	109
Gambar 55. Eksplorasi Dewi Anggraeni	110
Gambar 56. Alternatif Dewi Anggraeni.....	110
Gambar 57. Dewi Anggraeni dan bejana, sketsa dan warna.....	111
Gambar 58. Ekspresi Dewi Anggraeni.....	111
Gambar 59. Gerak tubuh Dewi Anggraeni	112
Gambar 60. Gelang pelet dan bejana api Dewi Anggraeni.....	112
Gambar 61. Eksplorasi Raden Sastra Miruda	113
Gambar 62. Raden Sastra Miruda sketsa dan warna.....	113
Gambar 63. Ekspresi Raden Sastra Miruda	114
Gambar 64. Gerak Tubuh Raden Sastra Miruda.....	114
Gambar 65. Eksplorasi bentuk Dewi Sekartaji	115
Gambar 66. Eksplorasi muka Dewi Sekartaji	115
Gambar 67. Alternatif Dewi Sekartaji	116
Gambar 68. Dewi Sekartajisketsa dan warna.....	116
Gambar 69. Gerak tubuh dan ekspresi Dewi Sekartaji	117
Gambar 70. Alternatif Raden Gunung Sari.....	117
Gambar 71. Gunung Sari sketsa dan warna	118
Gambar 72. Eksplorasi bentuk Raden Gunung Sari.....	118
Gambar 73. Eksplorasi bentuk Klana Swandhana	119
Gambar 74. Alternatif Klana Swandhana	119
Gambar 75. Klana Swandhana, sketsa dan warna.....	120
Gambar 76. Eksplor bentuk Klana Bapang.....	120
Gambar 77. Alternatif Klana Bapang.....	121
Gambar 78. Klana Bapang, sketsa dan warna.....	121
Gambar 79. Rakyat jelata dan penjual di pasar.....	122
Gambar 80. Eksplorasi bentuk pohon	123
Gambar 81. Referensi pohon beringin punden	123
Gambar 82. Sketsa Pohon Punden	124
Gambar 83. Alternatif bentuk Pohon	124

Gambar 84. Perbedaan warna punden di ke-2 dunia.....	125
Gambar 85. Sketsa alternatif <i>landscape</i> Jenggala.....	125
Gambar 86. Alternatif <i>landscape</i> Jenggala	126
Gambar 87. <i>Landscape</i> Jenggala.....	126
Gambar 88. Sketsa <i>Landscape</i> Daha.....	127
Gambar 89. Alternatif <i>Landscape</i> Daha.....	127
Gambar 90. <i>Landscape</i> Daha	128
Gambar 91. Sketsa alternatif <i>landscape</i> Negri Sabrang.....	128
Gambar 92. Alternatif <i>Landscape</i> Negri Sabrang.....	129
Gambar 93. <i>Landscape</i> Negri Sabrang.....	129
Gambar 94. Sketsa <i>Landscape</i> Kerajaan Hulu.....	130
Gambar 95. sketsa Sapi	130
Gambar 96. sketsa berbagai macam hewan	131
Gambar 97. Hewan-hewan.....	131
Gambar 98. Kuda, gerak kuda, dan perbandingan tinggi.....	132
Gambar 99. Panji terpuruk.....	133
Gambar 100. Panji menari.....	133
Gambar 101. Topeng Panji mengeluarkan cahaya.....	134
Gambar 102. Panji tersedot ke dalam mata air	134
Gambar 103. Panji masuk ke dunia lain	135
Gambar 104. Pertama kali Panji bertemu Raden Asmarabangun	135
Gambar 105. Sketsa ilustrasi 1	136
Gambar 106. Ilustrasi 1	136
Gambar 107. Sketsa ilustrasi 2.....	137
Gambar 108. Ilustrasi 2	137
Gambar 109. Sketsa dan warna ilustrasi 3	138
Gambar 110. Sketsa ilustrasi 4 Sekartaji dan Asmarabangun.....	138
Gambar 111. sketsa dan warna ilustrasi 5.....	139
Gambar 112. Ilustrasi 6 perjalanan 3 kesatria.....	139
Gambar 113. Ilustrasi 7 Asmara mkecil dan Sastra remaja	140
Gambar 114. Sketsa ilustrasi 8, perjalanan 3 kesatria.....	140
Gambar 115. Sketsa ilustrasi 9, perjalanan 3 kesatria.....	141
Gambar 116. Ilustrasi 9, perjalanan 3 kesatria	141

Gambar 117. Sketsa ilustrasi 10, Klana Swadhana di singgasana	142
Gambar 118. Ilustrasi 10, Klana Swadhana di singgasana	142
Gambar 119. Sketsa logotype Smaradhana.....	143
Gambar 120. Logotype sebelum dimodifikasi	143
Gambar 121. Logotype jadi, hitam	143
Gambar 122. Logotype berwarna.....	144
Gambar 123. Logotype hitam putih	144
Gambar 124. Alternatif logogram	145
Gambar 125. Alternatif bentuk api logogram	146
Gambar 126. Logogram Smaradhana berwarna.....	146
Gambar 127. Logogram Smaradhana hitam putih	147
Gambar 128. Sketsa desain ilustrasi sampul buku	148
Gambar 129. Alternatif layout dan warna desain sampul	148
Gambar 130. Desain final sampul depan buku	149
Gambar 131. Desain final sampul depan , samping, belakang	149
Gambar 132. Desain Layout	150
Gambar 133. Desain Layout final	150
Gambar 134. Alternatif Poster	151
Gambar 135. Final Poster.....	152
Gambar 136. Stiker Logo.....	153
Gambar 137. Stiker Karakter	153
Gambar 138. Pembatas buku.....	154
Gambar 139. Screenshoot video slide show	154
Gambar 140. Screenshoot Instagran cerita Panji	155
Gambar 141. Katalog sisi depan	155
Gambar 142. Katalog sisi belakang	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karya seni milik bangsa Indonesia tak terhitung banyaknya. Termasuk di dalamnya, karya seni rupa, seni pertunjukan, musik, dan sastra. Peninggalan karya seni dari leluhur masih bisa kita saksikan di jaman yang modern ini. Namun, budaya-budaya serta karya seni baru juga mulai masuk ke Indonesia dan masyarakat menjadi berpaling untuk menikmati budaya baru yang lebih dianggap modern. Banyak warisan leluhur yang dianggap budaya kuno, dan mulai di tinggalkan. Walaupun masih ada beberapa kalangan masyarakat yang masih setia mempertahankan dan memperjuangkan eksistensinya.

Salah satu karya sastra kuno asli dari Pulau Jawa yaitu cerita Panji, cerita ini sudah menyebar di nusantara bahkan sampai Kamboja, Thailand dan beberapa wilayah Asia Tenggara lainnya (wikipedia, Wikipedia 'Panji (prince)' n.d.). Cerita Panji, sangat digemari rakyat di jamannya, menceritakan kisah-kisah kepahlawanan dan kehidupan masyarakat di era tersebut. Cerita Panji juga disebutkan dalam kakawin (sastra kuno berupa syair) yang ditulis oleh Mpu Dharmaja pada abad ke-12 berjudul 'Smaradhana'. Syair ini ditulis pada saat pemerintahan raja Kerajaan Kediri bernama Sri Kamesvara dan permaisurinya Sri Krirana yang diyakini kedua tokoh ini menjadi sumber ide dalam penulisan naskah Panji (wikipedia, Wikipedia 'Smaradhana' n.d.).

Cerita Panji yang memiliki banyak versi dan turunan berkisahkan tentang pencarian Panji Asmarabangun (Inu Kertapati) terhadap istrinya yang menghilang, Galuh Candra Kirana (Sekartaji). Naskah kuno asli Jawa Timur ini, pada jamannya hanya tertulis di lembaran daun lontar, dibukukan hanya beberapa dan disimpan di museum-museum serta turun-temurun diwariskan oleh beberapa keluarga saja. Budaya tutur rakyat Indonesia juga kurang berpengaruh di masa sekarang, melihat rakyat Indonesia sekarang yang jarang

berdongeng atau penyampaian sejarah secara lisan. Orang-orang tua ahli sejarah Indonesia juga semakin sedikit, tanpa meninggalkan literatur yang cukup kepada generasi penerusnya.

Dalam perkembangannya, kisah epik petualangan Panji ini dijadikan bahan baku dalam beberapa kesenian tradisional seperti Wayang Topeng Malang. Pada masa jayanya dulu, Wayang Topeng sangat digemari dan sering digelar pada perayaan adat daerah dan pesta selamatan warga. Tidak hanya sebagai sarana hiburan dan karya seni, Wayang Topeng juga dianggap sebagai sarana pemanggilan roh-roh dan penghormatan terhadap nenek moyang. Seiring berjalannya waktu, tontonan rakyat tergantikan oleh hiburan-hiburan baru yang instan seperti televisi, konser musik, film, dan berbagai media pertunjukan modern lainnya. Saat ini, pertunjukan Wayang Topeng menjadi langka dan hanya dipertunjukkan saat ada acara festival tari atau acara besar peringatan saja (Sal Murgiyanto, 1979: 5-6, 19-25).

Pesan moral dan nilai-nilai yang terkandung dalam sastra Panji dan kesenian Wayang Topeng Malang patut diajarkan kepada generasi muda Indonesia. Masyarakat memerlukan sebuah pemicu untuk meningkatkan apresiasi terhadap Cerita Panji. Film animasi saat ini sedang populer dan dinilai sukses dalam menyampaikan suatu konsep cerita kepada semua kalangan, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Contohnya film animasi karya Studio Walt Disney tahun 2013 yang memakai cerita rakyat "*The Snow Queen*" sebagai sumber cerita dan diolah dalam bentuk karya baru berjudul "*Frozen*". Kesuksesan film-film animasi di penjuru dunia dalam menyampaikan kembali cerita rakyat menjadi contoh dalam pencetus ide pembuatan film animasi sebagai media modern dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap Cerita Panji. Tak hanya penampilan visual film animasi yang menarik, cerita yang mudah diikuti juga diperlukan untuk memberikan hiburan bagi para penontonnya.

Pembuatan film animasi memiliki proses yang panjang yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Untuk menciptakan film yang

menarik dan tepat sasaran, pada tahap awal pra produksi diperlukan *concept art* sebagai acuan dan pedoman pada saat proses produksi film. Konsep visual atau *concept art* dari film menjadi sangat penting untuk menghidupkan karakter dan cerita, memberikan gambaran bagaimana film ini akan tampil di layar dan sesuai dengan naskah cerita. Terutama dalam keseluruhan konsep film adalah konsep karakter, karena inti dari sebuah cerita adalah karakter yang akan menjadi pusat dari cerita. Bukan berarti desain yang dibuat harus merupakan desain final, tetapi lebih kepada konsep visual dan *mood* dimana cerita akan dibawa.

Concept Art Karakter atau konsep visual karakter juga melewati banyak tahap yang cukup rumit, seperti pemunculan ide, style gambar, latar belakang karakter, desain karakter, properti, kostum dan lain lain. Tahapan-tahapan ini disusun terlebih dahulu untuk nantinya menjadi panduan dalam pembuatan keseluruhan *concept art* film. *Concept Art* sendiri menjadi penting karena inilah panduan awal untuk pembuatan film baik dalam tahap pra, produksi dan pasca. Tak hanya itu, *Concept Art* memiliki fungsi lain yaitu sebagai bentuk promosi film serta bahan yang akan di ajukan kepada investor atau calon investor selaku pemasok dana keseluruhan film.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Concept Art* Karakter Film animasi 2D “Smaradhana” yang diadaptasi dari cerita Panji Asmarabangun pada Wayang Topeng Malang secara menarik, sehingga dapat mengangkat kembali cerita asli Indonesia pada kalangan anak muda dan dewasa serta menjadi tahap awal dalam pembuatan media pendukung proses pembuatan film animasi 2D?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan potensi yang dikuasai oleh penulis, perancangan ini difokuskan pada pembuatan konsep visual karakter dalam tahap pra produksi

film animasi dengan teknik 2D seperti desain karakter, kostum karakter, proporsi karakter, ekspresi karakter, gerak karakter, properti karakter, *environment*, *color mood*, *key art*, serta beberapa objek pendukung lainnya. Karena banyaknya versi dan turunan cerita dalam Cerita Panji yang ditulis dalam naskah, relief, maupun dimainkan dalam kesenian pertunjukan tradisional, maka dipilihlah beberapa kisah Panji Asmarabangun dan Dewi Sekartaji untuk diadaptasi menjadi cerita baru.

D. Tujuan Perancangan

Untuk merancang *Concept Art* Karakter Film Animasi 2D “Smaradhana” yang diadaptasi dari cerita Panji Asmarabangun pada Wayang Topeng Malang secara menarik, sehingga dapat mengangkat kembali cerita asli Indonesia pada kalangan anak muda dan dewasa serta menjadi tahap awal dalam pembuatan media pendukung proses pembuatan film animasi 2D.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual:

Perancangan diharapkan akan menambah wawasan mahasiswa dalam pembuatan *concept art* karakter pada proses pra produksi film animasi 2D. Terutama pengetahuan dalam bidang pembuatan desain karakter dan beberapa konsep visual pendukungnya. Selain itu, mahasiswa juga dapat belajar tentang sejarah dan pengetahuan tentang kesenian tradisi rakyat Indonesia khususnya Cerita Panji dan Wayang Topeng malang. Serta menginspirasi mahasiswa untuk mengangkat dan melestarikan karya yang diwariskan oleh nenek moyang.

2. Manfaat bagi masyarakat:

Diharapkan agar masyarakat, khususnya kaum muda sebagai penerus bangsa dan budayanya agar mengenal tentang kisah Panji yang merupakan cerita asli rakyat Indonesia. Diharapkan pula agar masyarakat umum mengerti tentang proses pembuatan pra produksi dalam film animasi dengan teknik 2D dan lebih menghargai pembuatan suatu karya. Serta menginspirasi masyarakat agar lebih berani menggali potensi dan kekayaan intelektual milik bangsa sendiri sebagai sarana berkreasi dan berkarya.

3. Manfaat bagi lembaga pendidikan di Indonesia

Perancangan ini diharapkan menjadi referensi dan pedoman bagi mahasiswa program studi Diskomvis maupun Animasi yang ingin mengangkat tema serupa sebagai bahan tugasnya. Diharapkan juga agar perancangan ini dapat mengangkat dan membantu perkembangan kesenian tradisional sebagai warisan bangsa serta menyokong industri kreatif dalam negeri.

F. Metode Perancangan

Data yang dibutuhkan ialah:

1. Data Primer

Data mengenai sosial budaya seperti melakukan wawancara langsung dan tidak langsung baik melalui sambungan telepon atau internet, kunjungan ke badan pusat penelitian, museum, maupun pihak terkait dan menyebarkan angket yang berisi pertanyaan kepada masyarakat target audience dan lain-lain yang nantinya data dapat digunakan untuk memperkaya referensi verbal maupun visual selama proses perancangan.

2. Data sekunder

Data mengenai teori teori membuat media komunikasi visual, ilustrasi, dan animasi yang bisa diperoleh dari berbagai macam sumber terutama dan literatur berupa buku, *e-book*, internet dan sumber literatur lainnya. Data visual untuk referensi ilustrasi yang dapat diperoleh melalui kunjungan ke museum, buku, maupun internet.

G. Metode Analisis Data

Untuk mencapai tujuan perancangan, metode analisis yang digunakan data adalah metode 5W + 1H.(*What, Who, Where, When, Why*, dan *Who*) dengan pola perancangan sebagai berikut:

1. *What*

Perancangan *concept art* karakter untuk film animasi 2D yang berjudul “Smaradhana”.

2. *Who*

Untuk kalangan anak muda usia SMP, SMA, kuliah dan umum.

3. *Where*

Di wilayah Indonesia khususnya kota-kota besar dan kota-kota di pulau Jawa, Bali, serta untuk jangka panjang di seluruh kota besar Indonesia.

4. *When*

Tahun 2017

5. *Why*

Sebagai tahapan awal proses pra produksi dalam pembuatan film animasi 2D yang akan mendasari keseluruhan pembuatan *concept art* film tersebut.. Turut

menyemarakkan perkembangan film animasi di Indonesia serta karena makin menipisnya minat anak muda terhadap kesenian tradisional khususnya Sastra Jawa (Cerita Panji) dan kesenian Wayang Topeng yang memiliki peran dalam kelangsungan kebudayaan Indonesia

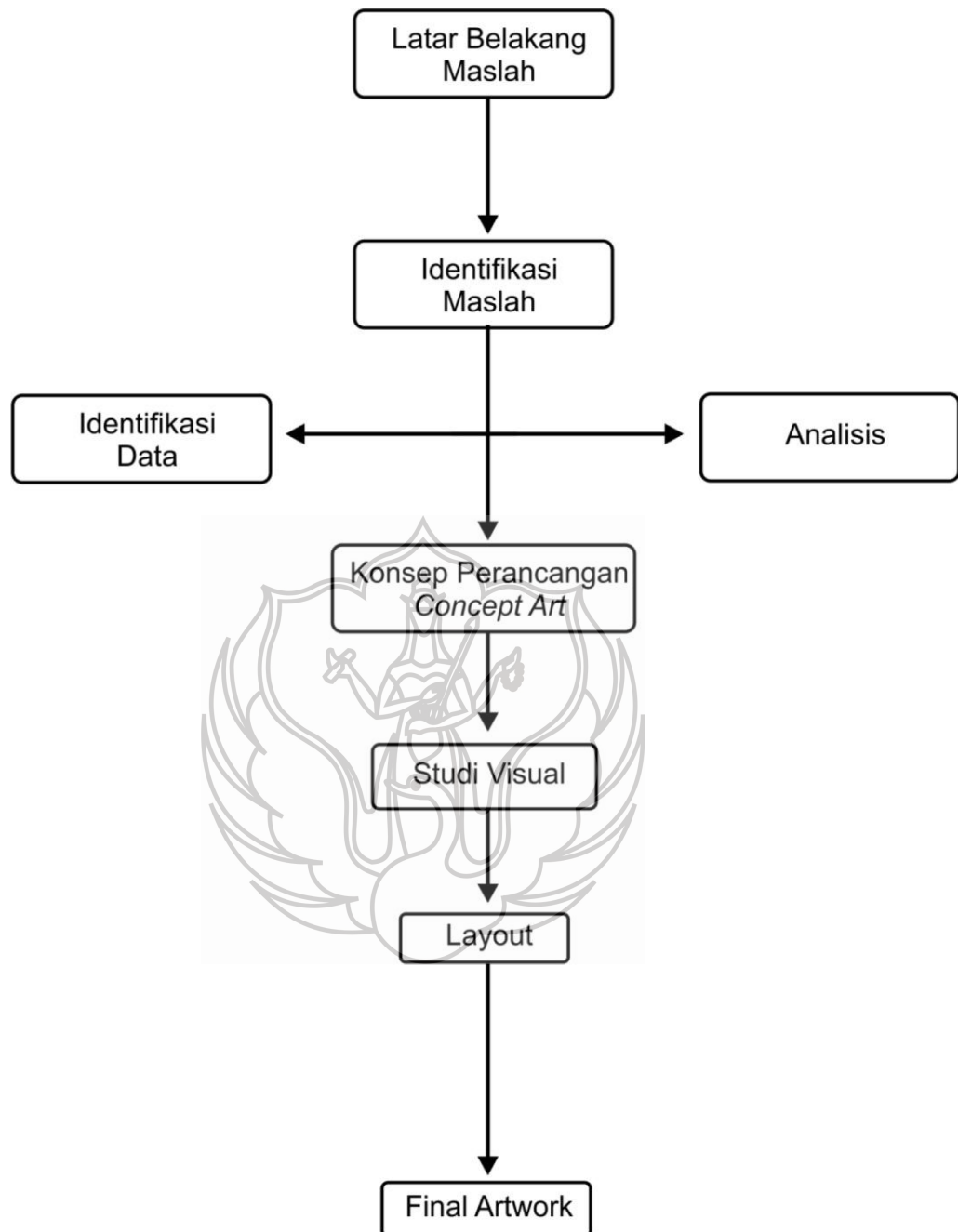
6. *How*

Dengan membuat rancangan *concept art* karakter film animasi 2D “Smaradhana” yang diadaptasi dari cerita Panji Asmarabangun pada Dramatari Topeng Malang. Berupa ilustrasi dua dimensi yang meliputi desain karakter secara keseluruhan, termasuk didalamnya kostum karekter, proporsi karekter, ekspresi karekter, gerak karakter, properti karekter, *enviromtment*, *color mood*, *key art*, serta beberapa objek pendukung lainnya. *Concept art* dirancang berdasarkan referensi visual dan literatur yang terkumpul sebagai data acuan dalam proses pembuatan karya. Selanjutnya perancang berusaha menggabungkannya dalam bentuk *concept art* karakter sebagai panduan dalam pembuatan film animasi 2D.

H. Konsep Perancangan

Concept art karakter film animasi 2D berjudul “Smaradhana” akan berupa ilustrasi dua dimensi yang meliputi desain karakter, termasuk didalamnya kostum karekter, proporsi karekter, ekspresi karekter, gerak karakter, properti karekter, *enviromtment*, *color mood*, *key art*, serta beberapa objek pendukung lainnya. *Concept art* dirancang berdasarkan referensi visual dan literatur yang terkumpul sebagai bahan data acuan visual dalam proses pembuatan karya desain. *Concept art* karakter ini kemudian akan dikemas dalam bentuk buku, sebagai panduan dalam membuat film animasi dan sebagai media promosi film. Tidak hanya dalam bentuk buku saja, media promosi lainnya juga akan dibuat sebagai media pendukung buku *concept art* karakter film animasi 2D “Smaradhana” ini.

I. Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika perancangan